Educación digital crítica

Una metodología integradora

Edita: BioCoRe S. Coop, Madrid. Contacto: www.biocore.es / editorial@biocore.es

Maquetación y diseño de cubierta: Javier López Herrera

Colaboraciones a la edición: Irene Araus, Javier López, Noelia del Potro, Manuel Araus, Auxiliadora Zamorano

Primera edición.

Impreso en Madrid (España)

ISBN: 978-84-942483-X-X

Índice

Prólogo

Las nuevas tecnologías son objeto de debate permanente en numerosos foros y en cualquier ambiente de la sociedad. A ellas se les atribuyen muchos beneficios y, como es natural, no pocos defectos. Curiosamente la mayoría de los argumentos a favor o en contra se diluyen cuando atendemos a la soberanía de la persona, cuando aceptamos la eterna evidencia de que la persona debe ser el centro, el protagonista esencial a partir del cual se explican los personajes secundarios, entre ellos también las nuevas tecnologías. Es desde esta clave que debemos entender tanto la metodología como el espíritu que alimenta este proyecto que presentamos: Las TIC al servicio de la persona.

Una Guía de Alfabetización Digital Crítica que se precie no debe hacer otra cosa que subrayar los valores perennes en el ser humano, los ideales en los que se enmarca la eterna lucha por la libertad. Una lucha que se puede objetivar en todos los planos de la vida y que, en los tiempos que vivimos, presta especial atención a las nuevas formas de relacionarnos y comunicarnos. También en este plano podemos afirmar que no existe neutralidad posible ni una bondad o maldad natural en nada. Como en todo lo demás es esencial distinguir los fines de los medios y determinar que papel juega la libertad de cada uno y cual está jugando un sistema que, a estas alturas de la historia, ya ha demostrado sobradamente su capacidad de prostituir todo lo que toca.

Damos la bienvenida a la publicación de este trabajo largamente acariciado en su proceso de gestación y que merece algunas consideraciones que no me resisto a señalar:

En un primer momento conviene aclarar que no podemos dar por supuesto nunca la alfabetización digital como algo concluido por el hecho de que estemos acostumbrados a manejar ordenadores o teléfonos móviles. Lamentablemente, comparando con la formación de las escuelas convencionales, la experiencia nos confirma que no podemos dar por supuesta la alfabetización en alumnos de la ESO por el simple hecho de que más o menos puedan leer y escribir. Después de 9 ó 10 años de educación obligatoria nos encontramos con demasiada frecuencia que un gran número de alumnos no comprenden las leyes más elementales de la lecto-escritura y mucho menos son capaces de recrearlas y dejar que les empujen a universos nuevos. En el campo que nos ocupa tampoco debemos guiarnos por supuestos semejantes. Asesorando la construcción de esta guía he podido comprobar en primera persona las lagunas y las consiguientes suposiciones de las que a menudo partimos.

Una virtud de esta guía es que abre el zoom, que amplia el marco, que detiene la mirada en todos los aspectos,... El resultado de esta exigencia no puede ser más revelador. Estamos ante un cúmulo de implicaciones, ante una basta red de relaciones. Detrás de un clic se esconden implicaciones que van desde el criminal negocio del coltán hasta la promoción de una nueva forma de comunicarnos a escala planetaria. Y en medio, multitud de relaciones benéficas y perversas. Una de las características de nuestra época debe de ser precisamente esta capacidad de integrar la complejidad y el dinamismo de la realidad.

Llama poderosamente la atención la proliferación de discursos que o bien subrayan los enormes beneficios o se recrean en los terribles peligros de las nuevas tecnologías. Más allá de estos extremos esta guía propone integrar precisamente lo complejo y lo dinámico en nuestra mirada a las nuevas tecnologías.

Parece lógico, en relación con lo anterior, que la mirada sobre las TIC tiene que ir más lejos de su función instrumental. En ese sentido la pedagogía que se presenta no sólo busca ordenar los diferentes temas que influyen en la cultura digital sino que también incluye una guía que permite integrar en la formación el juego y la implicación del cuerpo. De esta forma se busca avanzar desde un acercamiento global. El juego es una forma de conocimiento. Nos permite explorar más allá de las ideas y más acá de las creencias. Las propuestas que se ofrecen a los usuarios de esta guía están basadas en el Teatro de la Escucha y eso es lo que pretenden: Que podamos escuchar, que nos situemos con todas nuestras potencialidades no sólo ante el instrumento sino también ante las posibilidades humanas que ofrece. Practicar las propuestas es una forma de abrir horizontes y espacios creativos.

Por último conviene subrayar que a la vez que manual esta guía quiere ser una pro-vocación. El sentido de esa provocación debe enmarcarse en la búsqueda de posibilidades nuevas que cualquier grupo puede descubrir. Las novedades técnicas en este terreno no se corresponden con evidentes avances en la solidaridad y en el encuentro de calidad con otros seres humanos. No hace falta un análisis muy riguroso para poder afirmar que la multiplicación de las redes sociales no lleva aparejado un crecimiento en la calidad de las relaciones humanas. La amistad y la capacidad de trabajar colaborativamente siguen siendo algo muy diferente a lo que parecen proponernos estas herramientas. El problema no es que esas herramientas no consigan esos objetivos. El problema es que nos creamos que deben de conseguirlos, que les concedamos esas atribuciones. Y sin embargo, apurando colectivamente las posibilidades reales que ofrecen, desde una mirada global al ser humano, podemos efectivamente construir nuevos caminos creativos.

Termino con el deseo (que ya he podido ver realizado en las pruebas preparatorias de este manual) de que se suscite el entusiasmo necesario para afrontar los retos educativos y de transformación social que supone una aplicación completa de los contenidos aquí expuestos. Como en todas las tareas de la vida dependerá de personas que, libre y responsablemente, se lo propongan con decidida entrega.

Vamos a ello.

Moisés Mato López

Teatro de la Escucha

Introducción

> *La educación, verdadera es praxis, reflexión y acción del ser humano sobre el mundo para transformarlo.*
>
> Paulo Freire

Esta Guía Metodológica contiene una propuesta práctica para trabajar el itinerario de aprendizaje propuesto en la **Guía de Alfabetización Digital Crítica**[1] en un ámbito de educación formal o informal, con personas adultas o con jóvenes. El proyecto *Ondula – la tecnología es para las personas*[2] es el marco en el que se desarrolla este trabajo. Las guías surgen de nuestra experiencia práctica en la formación en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), se desarrollan en un proceso de análisis, ordenación y coherencia de los temas elementales de las TIC, y regresan a la práctica en forma de cursos y talleres. La Guía que tienes entre manos es un esfuerzo por devolver esta investigación narrada a su práctica metodológica: ¿cómo abordamos este itinerario de aprendizaje con un grupo?

Esta propuesta práctica sigue la misma estructura que la Guía de Alfabetización Digital Crítica. Nos hemos planteado tres preguntas que estructuran el documento completo, identificando un itinerario en siete unidades didácticas:

- **¿Qué hay ahí fuera?** Una cuestión que abre nuestra mirada a las calles, a los edificios, a lo que hay en la ciudad que permite que podamos conectarnos a Internet y sencillamente enchufar el ordenador. Este primer bloque se compone de un capítulo acerca de la **infraestructura de telecomunicaciones**.

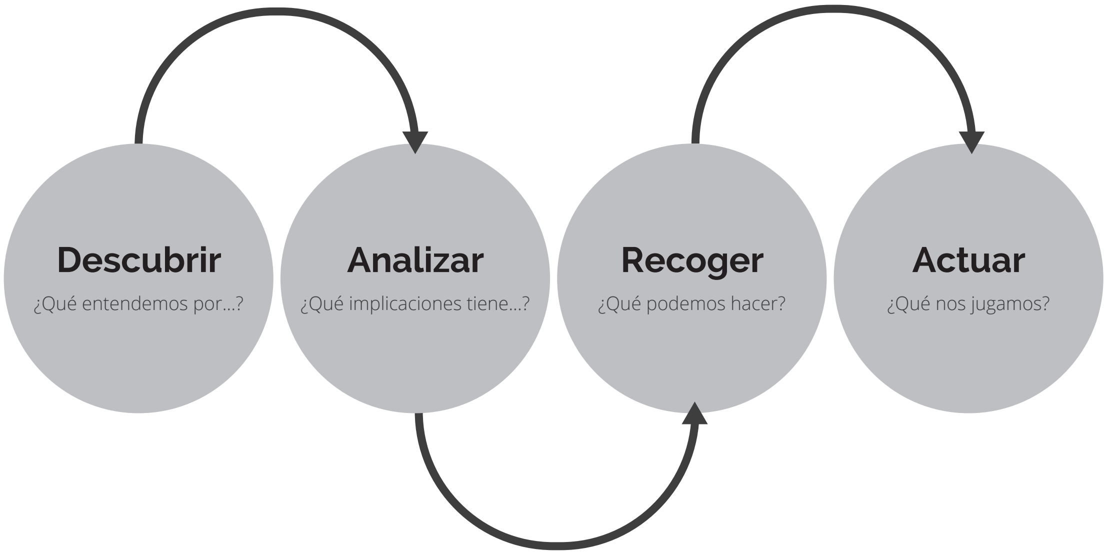
- **¿Qué llevo en mi bolsillo?** Una pregunta que nos plantea los objetos que hemos incorporado casi como muebles a nuestra casa o como prendas de vestir a nuestro cuerpo. Este segundo bloque aborda la tecnología como objeto, el hardware, tomando como ejemplo el modelo más sencillo: **el ordenador personal**, pero que comparte enormes similitudes a otros dispositivos como móviles o tablets.

- **¿Qué lo hace funcionar?** Un interrogante sobre lo inmaterial de estas tecnologías que conecta directamente con nuestra forma de pensar, con nuestros valores, con nuestra lógica de trabajo, con lo que hacemos y usamos de manera cotidiana. Este tercer bloque se compone de cinco capítulos relacionados con el software: desde el **sistema operativo** pasando por las aplicaciones para la escritura como el **procesado de textos**; los formatos de la **imagen digital**; los **navegadores web** y las **redes sociales**.

1. Versión digital descargable en: http://guia.ondula.org
2. Sitio web del proyecto Ondula: http://www.ondula.org

Cada capítulo de esta Guía detalla una metodología que nos ha permitido trabajar los contenidos de la Guía de Alfabetización Digital Crítica en un proyecto piloto, enmarcado en la educación no formal con personas adultas. Esta propuesta fue probada en el ***Taller de Educación Digital Crítica***[3] en Medialab-Prado[4]. Las personas participantes conformaban un grupo adulto heterogéneo, de diversas profesiones y experiencia pedagógica. El taller fue diseñado para su realización en siete sesiones de tres horas de duración, una sesión semanal por cada tema, atendiendo a la limitación temporal del estudio. Sin embargo, ha quedado demostrado en experiencias posteriores que es posible y recomendable adaptar este itinerario tanto en duración como en alcance, a sesiones más breves o procesos más extendidos en el tiempo.

En tanto propuesta que es, lo que aquí compartimos es nuestra experiencia abierta a modificaciones y adaptaciones que permitan su práctica en procesos de aprendizaje con diversos grupos humanos. La propuesta práctica en cada tema sigue la estructura lógica siguiente:



3. Proyecto de mediación-investigación “Aprender a Pensar en un Mundo Digital” 2014/15 en Medialab-Prado, Madrid. Disponible: http://aprendizajes.medialab-prado.es

4. Medialab-Prado es un espacio público dedicado a la cultura digital en Madrid. Sitio web: http://www.medialab-prado.es

- **DESCUBRIR**. Proceso de reconocimiento y exploración de la tecnología, de conceptos relacionados con ella, y de puesta en común de las experiencias personales de uso. Esta actividad se realiza por parejas o en pequeños grupos y puede incluir un breve cine-forum, dinámicas de "cacharreo" con la tecnología como por ejemplo desmontar y montar las piezas de un ordenador o bien la elaboración de mapas de representación conceptual mediante esquema, dibujo y/o collage. Al finalizar, las personas participantes exponen al grupo completo sus descubrimientos y justifican sus explicaciones.

- **ANALIZAR.** Lectura individual del capítulo correspondiente de la Guía. Dinamizamos el diálogo en pequeños grupos mediante dos pautas sencillas para facilitar las anotaciones y el diálogo posterior. Finalmente se realiza una puesta en común en diálogo con el grupo completo.

- **ACTUAR.** Experiencia basada en juego simbólico desde la expresión corporal y la dramatización, siguiendo la metodología del Baúl Mágico [5]. Aquí abordamos la cuestión filosófica-antropológica (ej. la creatividad): empezamos con una conceptualización colectiva del término, una exploración simbólica y una construcción de experiencias colectivas en el marco de la expresión corporal que permite profundizar en el concepto abstracto y relacionarlo con la propia experiencia. Finalmente el grupo regresa a la conceptualización inicial aportando matices en base a la experiencia compartida.

- **RECOGER.** Relacionamos lo aprendido en torno a la cuestión técnica y sus implicaciones contextuales, junto con la vivencia de la cuestión filosófica. El grupo plantea alternativas a la manera en que usamos la tecnología y proponemos abordar un pequeño compromiso personal después de la sesión.

Esta estructura común a todos los temas sirve para que el grupo interiorice un método de trabajo, al tiempo que constata que este esquema interno es válido para el aprendizaje de cada una de las tecnologías a partir de las cuestiones que nos hemos planteado.

La realización de las sesiones propuestas requiere de materiales y recursos sencillos, accesibles a cualquier grupo y que no precisan de grandes inversiones de capital. Partimos de la convicción de que podemos aprender desde lo que tenemos a nuestro alrededor. Los recursos materiales no son un límite para el proceso de aprendizaje, más bien sucede que cuanto más trabajamos con elementos que forman parte de nuestra vida cotidiana, más sencillo resulta interiorizar las reflexiones planteadas y utilizar las herramientas digitales en coherencia.

Antes de empezar, recordemos que esta Guía no es un recetario. Se trata más bien una

---

5. Mato M. (2006). *El baúl mágico: imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años*. Madrid. Ñaque Ed.

orientación, en tanto ordenada y sistematizada, y una invitación a leerla, estudiarla y ensayarla poco a poco. Las personas educadoras necesitan vivir en primera persona esta propuesta práctica para comprender la dimensión de lo que desean despertar en otros. Esta metodología puede adaptarse y ajustarse para su desarrollo no sólo en una materia de estudio o en una asignatura concreta (como pueda ser informática o tecnología), sino que tiene aplicación en todo proceso educativo informal o formal con su correspondiente adaptación, en tutorías, en asignaturas de ética, historia, educación plástica y visual, ciencias sociales... desde la Educación Primaria a la formación universitaria.

1. La infraestructura

> *La educación, en verdad, necesita tanto de formación técnica, científica y profesional como de sueños y utopías*

Paulo Freire

Imaginemos que queremos trabajar una dinámica para conocer cómo funciona Internet. La dinámica que veremos a continuación pone las bases para todo trabajo orientado a profundizar en el uso que hacemos de las redes. La persona que guía la sesión tiene a su cargo la labor de moderación del proceso del grupo, acompañando y provocando su ejercicio de despertar a través de la experiencia. Esta labor es más cercana a la facilitación que a la resolución o aportación de conclusiones a las preguntas que surgen en el proceso.

Descubrir:¿qué sabemos acerca de las infraestructuras que sostienen Internet?



Inicialmente el espacio está dispuesto con mesas y sillas alrededor. Tomaremos como punto de partida elementos a los que tenemos fácil acceso y sobre ellos promovemos una mirada analítica, estudiosa de la información que nos proporcionan acerca de lo que hay ahí fuera. Ponemos el foco en identificar el discurso construido mediante mensajes, eslóganes, gráficas, imágenes, la letra pequeña, etc.

Selección previa de materiales

Recopilamos material publicitario y de prensa relacionado con el tema, como por ejemplo catálogos de las tiendas de operadores de telefonía móvil (ej. Orange, Vodafone, Yoigo), periódicos del ámbito financiero (ej. Cinco Días, El economista), revistas especializadas del sector de las telecomunicaciones (ej. revista del Colegio Oficial de Ingenieros de Telecomunicaciones o del Instituto Nacional de Ingeniería). Un ejercicio interesante puede ser proponer al grupo que recopile estos materiales como actividad previa a la sesión.

Trabajo en grupos (4p. - 20')

Cada grupo analiza los materiales identificando **elementos significativos que explican el imaginario social** generado en torno a Internet y las redes. A continuación cada grupo elabora un mapa que incluya los elementos encontrados y sus relaciones. Para ello puede elaborar una composición de collage y ayudarse de símbolos o dibujos adicionales mediante rotuladores y pinturas. Al finalizar, cada grupo cuelga su mapa a modo de mural en la pared. Los participantes pueden ir entonces a contemplar los trabajos de los compañeros.





Puesta en común (20')

Un portavoz de cada grupo explica el mapa correspondiente. Los participantes de otros grupos pueden preguntar para aclarar dudas.

Durante la investigación inicial, los participantes tienen ocasión de ver con nuevos ojos elementos de noticias y publicidad que generalmente pasan desapercibidos. Se despierta la mirada y se agudiza el interés. En el trabajo en grupo, los participantes dialogan sobre la relevancia de cada elemento y justifican su selección. Los murales que han realizado nos permiten observar diferentes sensibilidades y mentalidades en los grupos ante un mismo material. Cuando los ponemos en común, el grupo completo amplía también su mirada.

Analizar: ¿qué implicaciones tiene?

Entregamos cada persona una copia del capítulo correspondiente de la Guía de Alfabetización Digital Crítica, en sus cuatro primeros apartados, para su posterior análisis y diálogo en grupo. Buscamos que el grupo realice un ejercicio de comprensión del tema y de posicionamiento ante lo que en él se plantea.

Lectura (25')

Entregamos a cada participante una copia del tema para su lectura individual durante aproximadamente 25 minutos. La lectura está guiada por dos pautas sencillas que cada participante deberá anotar por escrito:

- Dudas, acuerdos y desacuerdos.
- Tres ideas fundamentales del texto.

Diálogo en grupos (4p. - 10')

Conformamos grupos para dialogar sobre los puntos pautados. Cada grupo escucha las aportaciones de todos los participantes y elabora una síntesis de los dos puntos anteriores, para su presentación en el grupo completo.

Puesta en común y profundización (15')

Disponemos el espacio formando un gran círculo ya solo con sillas, retirando las mesas a un lado. En el grupo completo, escuchamos las presentaciones de cada grupo. Una vez expuestas todas las anotaciones, los participantes entran a contribuir a las dudas y aclaraciones, a argumentar sobre los desacuerdos y a argumentar sobre la relevancia de las ideas fundamentales. El grupo puede decidir entrar a hablar con mayor profundidad en una de esas ideas.

Al finalizar esta dinámica, proponemos a los participantes que investiguen sobre las cuestiones que han anotado y no están resueltas. Podemos aportar desde la moderación algunas orientaciones para la búsqueda de información y contraste de fuentes (consultar a personas cercanas acerca de su conocimiento, experiencia personal o profesional, buscar lecturas, visualizar documentos audiovisuales).

En esta dinámica buscamos identificar aquello que desconocemos o en lo que nos falta información y provocamos iniciar un proceso de autoaprendizaje colectivo. Estamos poniendo las bases para iniciar una comunidad de indagación.

Preparamos el espacio para la dinámica final: necesitamos despejar las mesas y sillas y disponer ahora de un entorno diáfano.



Actuar: ¿qué nos jugamos en esto de las infraestructuras?

El tema de fondo que planteamos en este tema es **la soberanía**. Generalmente el tema de fondo es una cuestión de carácter filosófico-antropológico, es decir, se trata de uno de los grandes temas que la humanidad afronta a lo largo de toda su historia. Por tanto, en un ejercicio práctico podemos aspirar a prestar atención a esta cuestión, a acercarnos a entender un poco mejor qué significa no sólo teóricamente sino en nuestra experiencia vital. Se trata entonces de poner una semilla, bien puesta, sí, pero una semilla al fin y al cabo, que sirva de motivación, que nos remueva y que nos abra el deseo de conocerla y conocernos mejor. En este caso, planteamos una experiencia de juego simbólico basándonos en la **construcción de imágenes con estatuas humanas.**

Conceptualización (5')

Buscamos comprender qué es la soberanía. Preguntamos al grupo: ¿qué ingredientes tiene la soberanía? ¿qué palabras nos sirven como ingredientes para definirla? Vamos anotando en la pizarra un listado con las palabras que dicen.

Reconocimiento de la técnica de estatuas (5')

Ponemos música e indicamos a los participantes que caminen por la sala, que se muevan, que bailen. Animamos a que lo hagan más rápido, con más energía. Sin detener la música, damos la indicación: cuando pare la música todos deben pararse como estatuas. Reali-

zamos este ejercicio varias veces, y vamos variando el tiempo de silencio y corrigiendo si alguna estatua se mueve.

Exploración simbólica: La estatua que expresa (15')

Trabajamos ahora la intención, la tensión interna y externa de la estatua. Buscamos identificar elementos universales que nos ayudan a leer y a dar forma a las imágenes corporales. Realizaremos ahora dos ejercicios de exploración simbólica. Eso supone que además de garantizar que las estatuas no se muevan debemos poder interpretar su significado de forma correcta, es decir, metiendo imaginación a las estatuas:

1. La estatua representa **una idea concreta**: Cada persona piensa en una profesión u oficio y lo representa mímicamente. Ponemos música de nuevo, esperamos unos segundos y paramos la música. Seleccionamos 5 ó 6 personas del grupo con un gesto; estas personas se quedan en estatua y los demás desmontan. Convocamos al grupo para observar las estatuas y leer qué vemos desde fuera. En este ejercicio valoraremos si el grupo ve lo mismo y si no, corregimos la imagen. De este modo aprende el grupo y también la persona que hace de estatua.

2. La estatua representa **una idea abstracta:** Cada persona piensa en una actitud o una emoción y la representa mímicamente con toda su energía. Realizamos el mismo proceso de lectura anterior.

Construcción de experiencias y cosmovisión (20')

Ha llegado el momento de regresar a la cuestión de la soberanía. Ya conocemos la técnica con la que vamos a trabajar: las estatuas. Recordamos los ingredientes que hemos citado anteriormente y están anotados en la pizarra. En grupos de 5 ó 6 personas, **cada grupo construye una estatua colectiva** que represente uno o varios de esos ingredientes (10'). Después, cada grupo muestra su imagen y pedimos a los demás participantes que señalen de qué ingrediente se trata. A continuación preguntamos en qué elementos se fijan que traduzcan el ingrediente (gestos, vínculos, mirada, posición, etc.) Anotamos las apreciaciones de los participantes.

Reconceptualización (5')

Regresamos a la pizarra resaltando las palabras en las que este grupo ha trabajado con estatuas. Leemos las anotaciones que ellos mismos han dicho en la lectura de las estatuas humanas, lo que aporta matices y detalles a la comprensión de dichos conceptos. Como práctica de síntesis, pedimos al grupo que seleccione 3 palabras del mapa de la austeridad.

Una reflexión final y un pequeño compromiso

Buscamos una aproximación al tema completo, abordando las cuestiones históricas, técnicas, económicas, sociales y filosóficas que hemos tratado. Planteamos al grupo lo siguiente: **si queremos ser personas soberanas en el tema de las infraestructuras de telecomunicaciones e Internet, ¿qué podemos hacer?** ¿cuál puede ser un primer paso? Vamos anotando estas sugerencias en la pizarra.

Finalmente, pedimos al grupo que piense, cada uno individualmente, qué pequeño compromiso puede realizar en esta línea. Pedimos sólo un primer paso, algo tan pequeño que puedan realizarlo en la próxima semana o bien antes de la siguiente sesión si se trata de un taller continuado.

Con esta iniciativa buscamos que los participantes lleven la reflexión, el conocimiento y la experiencia vividos **más allá del aula**, que puedan volcarlo en su vida cotidiana. Esta provocación nos ayuda a promover el compromiso, medir nuestra voluntad y cultivar la autocrítica.

Resumen de la propuesta práctica

Etapa	Dinámica	Desarrollo	Espacio	Materiales
Descubrir	Mapas colectivos	- Selección previa de materiales - Trabajo en grupos - Puesta en común	Mesas y sillas	Revistas, catálogos, periódicos. papel continuo, rotuladores, tijeras, pegamento
Analizar	Lectura y diálogo	- Lectura individual - Diálogo en grupos - Puesta en común	Mesas y sillas	Copias impresas del tema
Actuar	Juego simbólico con estatuas humanas	- Conceptualización - Reconocimiento de la técnica - La estatua que expresa - Construcción de experiencias - Re-conceptualización	Sala diáfana	Pizarra
Reflexión final y compromiso: ¿qué podemos hacer? ¿qué puedo hacer yo?				

2. El ordenador personal

> *El movimiento ayuda al desarrollo psíquico y este desarrollo se expresa a su vez con un movimiento y una acción. No es lo más importante la enseñanza sino los objetos.*
>
> María Montessori

Nos planteamos cómo trabajar el tema del hardware del ordenador personal con un grupo de personas interesadas en conocer el tema, o bien en un proceso de aprendizaje de cualquier nivel relacionado con la electrónica o la informática. Recordemos que la persona que guía la sesión tiene un rol de moderadora, y su labor consiste fundamentalmente en guiar en el método de la sesión y dinamizar los diálogos. Entendemos este papel más cercano a la provocación que a la disertación, la moderadora es una persona que escucha, confía y despierta en los participantes su capacidad de pensar y de actuar.

Para abrir boca...

Opcionalmente realizamos una visualización de un video introductorio al tema. En este caso elegimos el trailer del documental "Comprar, tirar, comprar"[1]. Nos sirve para introducir la percepción de la tecnología como objeto, poniendo el acento en el ciclo de vida de estas tecnologías. También podemos plantear una sesión previa a modo de cine-forum sobre este vídeo-documental.

Descubrir: ¿cómo es el hardware de un ordenador personal?

Tomaremos como punto de partida un elemento que forma parte de nuestra vida cotidiana: un ordenador personal de sobremesa. Aquel que está compuesto de una torre, un monitor, un teclado, un ratón y sus cables, todos ellos separados para facilitar su identificación.

Preparación previa de materiales

Buscaremos conseguir un ordenador completo por cada 2 ó 3 participantes. Colocamos los ordenadores, conectados a la red eléctrica y funcionando, cada uno en una mesa con

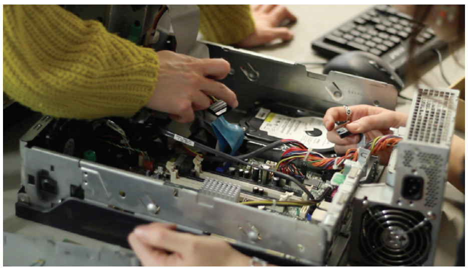
1. Comprar, tirar, comprar. Documental RTVE 2013. Online: http://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/documental-comprar-tirar-comprar/1382261/

espacio suficiente entre las mesas para que los participantes puedan maniobrar de pie en torno a la mesa. Necesitaremos al menos un destornillador de estrella para cada grupo.

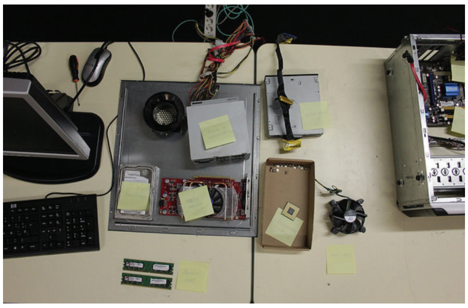
Trabajo en grupos (2p. - 60')

Entregaremos a cada grupo una copia del tema desarrollado en la Guía de Alfabetización Crítica como material de consulta. Recordemos que en el segundo apartado se incluye una descripción de las partes del ordenador personal. Proponemos a los participantes un reto en tres fases:

1. Desmontar el ordenador (15'): Desconectar y separar cada pieza del ordenador desde los elementos externos, como el teclado, a los internos, como el disco duro o la memoria RAM. Al finalizar el tiempo estimado, deberán exhibir sus descubrimientos y disponer todos los elementos en un marco expositivo en su mesa de trabajo.



2. Exponer y explicar (10'): A continuación los grupos irán rotando de mesa visitando las exposiciones de los compañeros y poniendo atención en lo que cada grupo ha destacado. Buscaremos un grupo voluntario que explique su exposición, y pediremos a los demás participantes completar el cuadro de elementos del hardware en base a su experiencia.



3. Montar el ordenador... ¡y que funcione! (25'): Cada grupo regresa a su puesto y vuelve a montar las piezas del ordenador. Lo enciende, y si no funciona, revisa los elementos y sus conexiones y vuelve a intentarlo hasta que lo consiga.

Destacamos esta actividad como una experiencia de **pensar con las manos** y como un ejercicio de **responsabilidad**, en la medida en que el ordenador debe quedar al menos como estaba antes de empezar.



En esta dinámica es importante que los participantes conozcan el recorrido completo en sus tres fases, es decir, que reconozcan como su responsabilidad desmontar y montar los ordenadores. Nadie va a venir después a arreglarlos. Vale la pena proponerles buscar for-

mas de anotar o fotografiar los pasos que van dando al desmontar, de manera que sean capaces de revertir el proceso.

Esta dinámica es suficientemente motivadora y contiene un potencial de trabajo tal, que puede realizarse en varias horas o incluso en una jornada completa. En este caso, el avance del desmontaje será mayor, por lo que es recomendable contar con una persona de apoyo con experiencia en esta labor y/o dedicar tiempo suficiente a consultar las especificaciones técnicas de los componentes o revisar foros en la Web.

Hemos podido observar que la dinámica de abrir y montar un ordenador resulta especialmente excitante y empoderadora. Esto parece deberse al hecho de que esa caja siempre ha estado ahí y la mayor parte de la gente nunca le ha metido mano. Este acto tan sencillo resulta tremendamente **liberador**. Nos permite a su vez reflexionar sobre qué elementos de nuestra vida cotidiana están presentes como cajas negras, análogas a esta, y sin embargo no conocemos sus entrañas... Podemos ver fácilmente que algo similar sucede con las leyes o las instituciones.

Analizar: ¿qué implicaciones tiene?

Entregamos cada persona una copia del capítulo correspondiente de la Guía de Alfabetización Digital Crítica, en sus cuatro primeros apartados, para su posterior análisis y diálogo en grupo. Buscamos que el grupo realice un ejercicio de comprensión del tema y de posicionamiento ante lo que en él se plantea.

Lectura (25')

Entregamos a cada participante una copia del tema para su lectura individual durante aproximadamente 25 minutos. La lectura está guiada por dos pautas sencillas que cada participante deberá anotar por escrito:

- Dudas, acuerdos y desacuerdos.
- Tres ideas fundamentales del texto.

Diálogo en grupos (4p. - 10')

Conformamos grupos para dialogar sobre los puntos pautados. Cada grupo escucha las aportaciones de todos los participantes y elabora una síntesis de los dos puntos anteriores, para su presentación en el grupo completo.

Puesta en común y profundización (15')

Disponemos el espacio formando un gran círculo ya solo con sillas, retirando las mesas a un lado. En el grupo completo, escuchamos las presentaciones de cada grupo. Una vez expuestas todas las anotaciones, los participantes entran a contribuir a las dudas y aclaraciones, a argumentar sobre los desacuerdos y a argumentar sobre la relevancia de las ideas fundamentales. El grupo puede decidir entrar a hablar con mayor profundidad en una de esas ideas.

Al finalizar esta dinámica, proponemos a los participantes que investiguen sobre las cuestiones que han anotado y no están resueltas. De nuevo, buscamos identificar aquello que desconocemos o en lo que nos falta información y provocamos iniciar un proceso de autoaprendizaje colectivo.

Preparamos el espacio para la dinámica final: necesitamos despejar las mesas y sillas y disponer ahora de un entorno diáfano.

Actuar: ¿qué nos jugamos en esto del hardware?

El tema de fondo que planteamos aquí es la austeridad. En este caso, planteamos una experiencia de juego simbólico basándonos en la **construcción de experiencias con los ojos vendados.**

Conceptualización (5')

Buscamos comprender qué es la austeridad. Preguntamos al grupo: ¿qué ingredientes tiene la austeridad? ¿qué palabras nos sirven como ingredientes para definirla? Vamos anotando en la pizarra un listado con las palabras que dicen.

Calentamiento corporal (5')

Podemos realizar un calentamiento orientado a la motricidad o la concentración para activarnos y despertar el cuerpo.

Reconocimiento de la técnica con ojos vendados (15')

Los participantes se distribuyen en parejas para iniciar el *juego del lazarillo*. Una persona de la pareja se venda los ojos y la compañera la **guía** por todo el espacio, invitándola a un reconocimiento sensorial tocando determinados objetos, provocando olores, sonidos. Después las parejas intercambian roles. Al finalizar, ponen en común la experiencia con el grupo completo.

Exploración lúdica(10')

Todos los participantes se ponen las vendas para iniciar el *juego del vampiro*. El juego comienza cuando todos están distribuidos por el espacio con los ojos cerrados y el moderador, colocando su mano sobre uno de los participantes, dice: Ya tenemos un vampiro. A partir de ese momento el vampiro, también con ojos vendados, **persigue** a los demás jugadores; cuando agarra a uno, le dice "soy un vampiro" y de este modo lo convierte en vampiro. Si un vampiro agarra a uno que ya es vampiro y le dice "soy un vampiro", entonces este último se "desvampiriza".

En este juego buscamos enriquecer la experiencia sensorial o corporal previa añadiendo imaginación. Aquí las sensaciones, sentimientos y lógicas se multiplican. En esta dinámica podremos observar y poner en común la experiencia de la incertidumbre, la desconfianza, el miedo.

Construcción de experiencias y cosmovisión (10')

Ha llegado el momento de regresar a la cuestión de **la austeridad**. ¿Cómo vencemos el miedo? ¿Cómo vamos a lo esencial, lo que nos une? Recordamos las palabras que hemos citado anteriormente como ingredientes de la austeridad. Si antes el miedo nos hacía cerrarnos, huir, ahora buscamos estar tranquilos y despiertos. Todos los participantes se ponen las vendas de nuevo y caminan por el espacio, ahora no hay peligros, no hay razón para desconfiar. Realizaremos una experiencia en dos fases:

1. Mientras caminan, planteamos a los participantes que se hagan la pregunta: **¿de qué necesito desprenderme?** Cuando se encuentren a alguien, se acercarán y le dirán al oído: "Necesito desprenderme de..." Luego siguen caminando.

2. A continuación planteamos a los participantes que se hagan la pregunta: **¿de qué necesito llenarme?** Igual que antes, cuando se encuentren con alguien le dirán al oído: "Necesito llenarme de.."

Después, poco a poco, van parando y quitándose las vendas.

Reconceptualización (10')

Pedimos a los participantes que cuenten lo que ha pasado en este último ejercicio y ponemos en común lo que han escuchado al oído, lo que ellos mismos han dicho. Regresamos a la pizarra y modificamos/añadimos palabras que ahora pueden detallar mejor. Como práctica de síntesis, pedimos al grupo que seleccione 3 palabras del mapa de la austeridad.

Una reflexión final y un pequeño compromiso

Buscamos una aproximación al tema completo, abordando las cuestiones históricas, técnicas, económicas, sociales y filosóficas que hemos tratado. Planteamos al grupo: si queremos ser personas austeras en el tema del hardware del ordenador personal, el móvil, ¿qué podemos hacer? ¿cuál puede ser un primer paso? Vamos anotando estas sugerencias en la pizarra.

Finalmente, pedimos al grupo que piense, cada uno individualmente, qué pequeño compromiso puede realizar en esta línea. Pedimos sólo un primer paso, algo tan pequeño que puedan realizarlo en la próxima semana o bien antes de la siguiente sesión si se trata de un taller continuado.

Con esta iniciativa buscamos que los participantes lleven la reflexión, el conocimiento y la experiencia vividos **más allá del aula**, que puedan volcarlo en su vida cotidiana. Esta provocación nos ayuda a promover el compromiso, medir nuestra voluntad y cultivar la autocrítica.

Resumen de la propuesta práctica

Etapa	Dinámica	Desarrollo	Espacio	Materiales
Descubrir	Desmontar y montar ordenadores	- Preparación previa de materiales - Trabajo en grupos - Puesta en común	Mesas	Número de ordenadores (torre, monitor, teclado, ratón, cables), post-it, rotuladores.
Analizar	Lectura y diálogo	- Lectura individual - Diálogo en grupos - Puesta en común	Mesas y sillas	Copias impresas del tema
Actuar	Juego simbólico con los ojos vendados	- Conceptualización - Reconocimiento de la técnica - Exploración lúdica - Construcción de experiencias - Reconceptualización	Sala diáfana	Pizarra Vendas
Reflexión final y compromiso: ¿qué podemos hacer? ¿qué puedo hacer yo?				

3. El sistema operativo

> *El principio fundamental de nuestra labor pedagógica es el de tener el máximo respeto por la persona.*
>
> A.S. Makarenko

Queremos trabajar este tema con un grupo de personas. Nuestra labor será la de acompañar al grupo en el itinerario metodológico que hemos definido. Dado el carácter de la propuesta, es previsible que surjan preguntas a lo largo de toda la sesión que el grupo no logra resolver: nuestro papel aquí es ayudar a ordenar, desmenuzar las cuestiones para abordarlas, cuestionar si se trata de supuestos o de hechos verificables, provocar el contraste de fuentes de información, ordenar el pensamiento y vincularlo a la acción.

Para abrir boca...

El sistema operativo es la pieza de software fundamental en un ordenador o dispositivo móvil. Opcionalmente al inicio de la sesión preguntamos a los participantes: ¿qué sistemas operativos utilizan?

Descubrir: ¿qué sabemos del sistema operativo?

Como punto de partida trabajaremos con elementos conocidos, con ordenadores convencionales en los que podremos realizar el proceso de instalación de un sistema operativo. En caso de que esto no sea posible en el tiempo de una sesión, podemos invitar a los participantes previamente a traer sus propios ordenadores portátiles, sobre los cuales utilizaremos una versión Live de sistema operativo Linux, es decir, sus ordenadores arrancarán desde un disco externo con este sistema Live en lugar de arrancar desde su propio disco duro. En el primer caso, provocamos una experiencia completa de instalación, un proceso generalmente invisible para las personas usuarias, y en el segundo caso,generamos la experiencia de interactuar con las propias máquinas pero éstas reflejarán elementos diferentes en pantalla.

Preparación previa de materiales

Conseguiremos ordenadores en los que instalar un sistema operativo, preferiblemente con el disco duro formateado o con particiones ya realizadas, de manera que el proceso

de particionado del disco duro no forme parte de la actividad. Si por el contrario, queremos incluirlo, deberemos prever 30’ adicionales en esta primera dinámica. Necesitaremos suficientes ordenadores para que los participantes puedan trabajar sobre ellos en parejas o tríos.

Si bien decidimos el proceso de instalación o el proceso de arranque Live, necesitaremos igual número de discos de instalación de Linux (en soporte memoria USB, CD o DVD). Resulta interesante conseguir diversos formatos de disco con el objetivo de ilustrar las posibilidades de uso. En nuestro caso, hemos utilizado la distribución Lubuntu[1].

Trabajo en grupos (3p. - 40’)
Cada grupo obtiene un ordenador personal y un disco de instalación de Linux. La indicación para realizar la actividad es la siguiente:

1. Instalar el sistema operativo

2. Arrancar el sistema operativo

3. Identificar los elementos análogos a aquellos que utilizamos generalmente en nuestra máquina (ej. carpetas y archivos, configuración de pantalla, impresoras, programas instalados).



Puesta en común (10’)
Reunimos al grupo completo y revisamos cómo ha ido el desarrollo de la actividad: qué han descubierto, dificultades encontradas y cómo las han resuelto.

1. Sitio web del sistema operativo Lubuntu: http://lubuntu.net/

Analizar: ¿qué implicaciones tiene?

Esta dinámica es igual en las propuestas de cada tema. Aportamos al grupo el estudio desarrollado en este tema, en sus cuatro primeros apartados, para su posterior análisis y diálogo en grupo. Buscamos que el grupo realice un ejercicio de comprensión del tema y de posicionamiento ante lo que en él se plantea.

Lectura (25')
Entregamos a cada participante una copia del tema para su lectura individual durante aproximadamente 25 minutos. La lectura está guiada por dos pautas sencillas que cada participante deberá anotar por escrito:

- Dudas, acuerdos y desacuerdos.
- Tres ideas fundamentales del texto.

Diálogo en grupos (4p. - 10')
Conformamos grupos para dialogar sobre los puntos pautados. Cada grupo escucha las aportaciones de todos los participantes y elabora una síntesis de los dos puntos anteriores, para su presentación en el grupo completo.

Puesta en común y profundización (15')
En el grupo completo, escuchamos las presentaciones de cada grupo. Una vez expuestas todas las anotaciones, los participantes entran a contribuir a las dudas y aclaraciones, a argumentar sobre los desacuerdos y a argumentar sobre la relevancia de las ideas fundamentales. El grupo puede decidir entrar a hablar con mayor profundidad en una de esas ideas.

Al finalizar esta dinámica, proponemos a los participantes que investiguen sobre las cuestiones que han anotado y no están resueltas. Podemos aportar desde la moderación algunas orientaciones para la búsqueda de información y contraste de fuentes (consultar a personas cercanas acerca de su conocimiento, experiencia personal o profesional, buscar lecturas, visualizar documentos audiovisuales).

En esta dinámica buscamos identificar aquello que desconocemos o en lo que nos falta información y provocamos iniciar un proceso de autoaprendizaje colectivo. Estamos poniendo las bases para iniciar una comunidad de indagación.

Preparamos el espacio para la dinámica final: necesitamos despejar las mesas y sillas y disponer ahora de un entorno diáfano.

Actuar: ¿qué nos jugamos en esto del sistema operativo?

El tema de fondo que planteamos en este tema es **la libertad**. Queremos aportar una experiencia de profundidad, que vaya más allá de la cuestión del software libre que ha surgido durante la sesión. Para ello proponemos una dinámica de juego simbólico desde la expresión plástica, elaborando **pinturas con el cuerpo.**

En esta dinámica necesitaremos materiales: papel continuo (un metro por persona), pinturas de dedos, cuencos para mezclas y espejos.

Es importante que a lo largo de toda la experiencia con pinturas los participantes puedan trabajar en silencio, excepto en los momentos de puesta en común. Son momentos de creación, de concentración. Podemos poner música para crear este ambiente.

Conceptualización (5')

Buscamos comprender qué es la austeridad. Preguntamos al grupo: ¿qué ingredientes tiene la austeridad? ¿qué palabras nos sirven como ingredientes para definirla? Vamos anotando en la pizarra un listado con las palabras que dicen.

Calentamiento corporal (5')

Podemos realizar un calentamiento orientado a activar la concentración.

Reconocimiento de la técnica de pintura con el cuerpo (10')

Inicialmente colocaremos con ayuda del grupo varios trozos de papel continuo de 2m y los fijamos al suelo con ayuda de cinta adhesiva. Preparamos tantos trozos de papel como grupos de 4 ó 5 personas. Invitamos a cada grupo a explorar con la pintura utilizando cualquier parte de su cuerpo para pintar sobre el papel. Animamos a que usen las manos, brazos, cara y pies,... y aplicándolo sobre el papel dejen en el una huella de pintura con la forma que aleatoriamente surja.

Al finalizar el tiempo establecido, ponemos en común lo que han descubierto e invitamos a todos los participantes a observar el trabajo de los compañeros.

Exploración lúdica (10')

Proponemos ahora dotar de sentido a cada trazo, a cada huella. Sobre el mismo papel ya pintado, cada grupo explora posibilidades nuevas completando las figuras ya creadas. Por ejemplo, estas líneas azules ¡son el mar!, y completan el cuadro recreando los trazos y añadiendo otros nuevos que permitan una mayor concreción. Es interesante que puedan

pintar no sólo sobre sus propios trazos, sino que complementen con los compañeros sobre el lienzo común.

Construcción de experiencias y cosmovisión (15')
Es momento de regresar al tema que estamos trabajando: la libertad. Ahora por parejas, los participantes trabajan sobre el rostro del compañero para pintar **el rostro de la libertad**, para que ese rostro se ilumine con los matices de la libertad que deseo. Primero pinta una persona de la pareja y después intercambian papeles.



Entregamos un espejo a cada pareja para que puedan poner en común lo que han hecho. Cada persona observa su rostro en el espejo y explica al compañero lo que ve en relación a la libertad. Para finalizar, cada pareja realiza una síntesis de lo que ambos han reflejado. Disponemos un nuevo rollo de papel continuo para que todas las parejas pinten sobre el mismo papel la síntesis a la que han llegado, creando así un gran mural de la libertad.

Reconceptualización (5')
Regresamos a la pizarra y ponemos en común lo que hemos descubierto con la experiencia acerca de la libertad. Completamos y matizamos el mapa de palabras. Pediremos al grupo que escoja tres palabras que considere claves de este mapa.

Una reflexión final y un pequeño compromiso

Buscamos una aproximación al tema completo, abordando las cuestiones históricas, técnicas, económicas, sociales y filosóficas que hemos tratado. Planteamos al grupo lo siguiente: ¿cómo se plantea una persona libre la cuestión del software? **si queremos ser personas libres ante el tema del software, ¿qué podemos hacer?** ¿cuál puede ser un primer paso? Vamos anotando estas sugerencias en la pizarra.

Finalmente, pedimos al grupo que piense, cada uno individualmente, qué pequeño compromiso puede realizar en esta línea. Pedimos sólo un primer paso, algo tan pequeño que puedan realizarlo en la próxima semana o bien antes de la siguiente sesión si se trata de un taller continuado.

Con esta iniciativa buscamos que los participantes lleven la reflexión, el conocimiento y la experiencia vividos **más allá del aula,** que puedan volcarlo en su vida cotidiana. Esta provocación nos ayuda a promover el compromiso, medir nuestra voluntad y cultivar la autocrítica.

Resumen de la propuesta práctica

Etapa	Dinámica	Desarrollo	Espacio	Materiales
Descubrir	Instalar un sistema operativo	- Preparación previa de materiales - Trabajo en grupos - Puesta en común	Mesas	Ordenadores, discos de instalación
Analizar	Lectura y diálogo	- Lectura individual - Diálogo en grupos - Puesta en común	Mesas y sillas	Copias impresas del tema
Actuar	Juego simbólico pintando con el cuerpo	- Conceptualización - Reconocimiento de la técnica - Exploración lúdica - Construcción de experiencias - Reconceptualización	Sala diáfana	Pizarra Pintura de dedos Espejos Papel continuo Cinta adhesiva
Reflexión final y compromiso: ¿qué podemos hacer? ¿qué puedo hacer yo?				

4. El procesador de textos

"La verdadera cultura, la que todavía nadie ha poseído, se compone de dos cosas: pertenecer a la masa y tomar la palabra."

Lorenzo Milani

Nos proponemos trabajar el tema del procesador de textos, la escritura y el proceso creativo con un grupo de personas. Nuestra tarea se centrará en guiar al grupo en este método de aprendizaje.

Para abrir boca...

Opcionalmente preguntaremos al grupo si conoce lo que es un procesador de textos. Preguntaremos qué procesadores utilizan.

Con la intención de fijar la atención en la forma de la palabra escrita, proponemos al grupo la visualización de un video introductorio a la evolución de la tipografía[1]. Mediante este visionado identifican elementos tipográficos relacionados con el formato de letra, lo que nos permite introducir al grupo al trabajo de identificación de formatos.

Descubrir: ¿qué sabemos del formato de la escritura?

Empezaremos con un ejercicio para poner atención en nuestra mirada, identificando elementos presentes en los materiales escritos a los que generalmente tenemos acceso para despertar nuestra capacidad de distinguir la forma y el fondo de los mensajes.

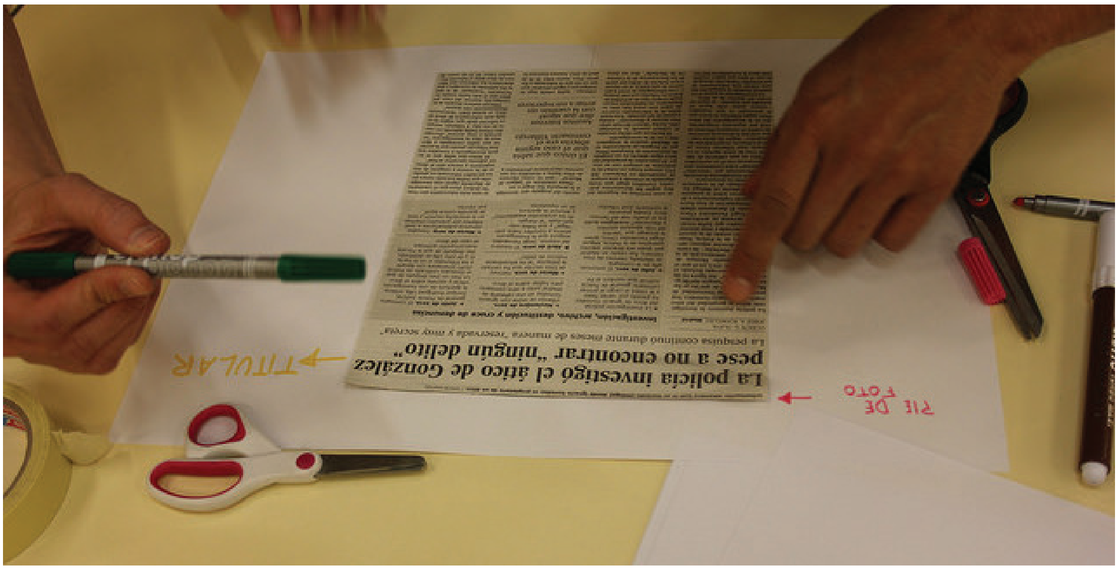
Selección previa de materiales

Recopilamos materiales impresos: revistas de distinta índole, catálogos de publicidad, dípticos, anuncios, periódicos, carteles, informes, etc. Opcionalmente podemos solicitar a los participantes previamente que ellos mismos recopilen estos materiales para trabajar en la sesión.

1. *Historia de la tipografía*, Ben Barrett-Forrest, 2013. Vídeo online: https://youtu.be/wOgIkxAfJsk

Trabajo en grupos (3p. - 20')

Cada grupo dispone de un conjunto de materiales y se prepara para elaborar una exposición de tipo collage. El objetivo aquí es señalar, marcar y nombrar los diferentes formatos.



Puesta en común (15')

Cada grupo expone su trabajo y explica a los compañeros lo que ha descubierto. Ponemos en común también las dificultades encontradas en el proceso para llevar a cabo la actividad.

Analizar: ¿qué implicaciones tiene?

Esta dinámica es igual en las propuestas de cada tema. Aportamos al grupo el estudio desarrollado en este tema, en sus cuatro primeros apartados, para su posterior análisis y diálogo en grupo. Buscamos que el grupo realice un ejercicio de comprensión del tema y de posicionamiento ante lo que en él se plantea. Esta dinámica es similar en todos los temas por lo que remitimos a la revisión de su descripción en la Introducción y en el primer capítulo.

Actuar: ¿qué nos jugamos en esto del procesador de textos?

El tema de fondo que planteamos es la creatividad. Queremos profundizar sobre el fondo de la escritura. En la primera parte de la sesión hemos aprendido a ver la forma con ojos de diseñadores, editores o publicistas. Ahora buscamos una experiencia que nos permita descubrir el proceso creativo, para lo que utilizaremos el juego simbólico combinado con la narrativa para ordenar la creación de una historia colectiva.

Conceptualización (5')
Buscamos comprender qué es la creatividad Preguntamos al grupo: ¿qué ingredientes tiene la creatividad ¿qué palabras nos sirven como ingredientes para definirla? Vamos anotando en la pizarra un listado con las palabras que dicen.

Calentamiento corporal (5')
Podemos realizar un calentamiento orientado a activar la energía y generar un ambiente lúdico.

Narrativa inicial (5')
Hacemos una narración de un cuento que previamente hemos escogido. La premisa es sencilla: se trata de un cuento breve, con el que nos identifiquemos. Después de la narración, preguntamos al grupo en qué consistía esta historia.

Opcionalmente podemos solicitar al grupo que previamente cada uno escoja un cuento y lo aprenda para exponerlo en la sesión. En este punto, el grupo elige entre los cuentos expuestos aquel con el queremos trabajar.

Dramatización (20')
En grupos de 4 ó 5 personas, los participantes preparan una representación dramática del mismo, poniendo cuerpo y energía, dando voz y actitud a los personajes.



Cuando estén preparados los grupos, cada uno presenta su versión a todos los compañeros.

Construcción de experiencias y cosmovisión (20')
El cuento sobre el que estamos trabajando, como toda narración, refleja una experiencia humana. Podemos ver qué hace cada personaje y qué le pasa... En los mismos grupos, ponen en común una experiencia real, que a ellos mismos les ha pasado o les ha contado alguien cercano y que tiene que ver con lo que se narraba en el cuento. A continuación cada grupo prepara una representación teatral de esas historias.

Cuando los grupos están listos, empezamos una serie de muestras de todos los trabajos.

Puesta en común (10')
Cada grupo ha elaborado una historia paralela al cuento. Repasamos juntos con el grupo completo las historias que hemos visto, verbalizando lo que sucedía en cada una. Las experiencias humanas tienen algo universal que ya estaba en el cuento y que forma parte de nuestras vidas. Para eso sirven las narrativas.

Reconceptualización (5')
Regresamos a la pizarra y ponemos en común lo que hemos descubierto con la experiencia acerca de la creatividad. Completamos y matizamos el mapa de palabras. Pediremos al grupo que escoja tres palabras que considere claves de este mapa. Adicionalmente podremos dar a conocer al grupo una experiencia real de proceso de creación colectiva a través de la escritura; para ello proponemos la "Carta a una maestra", elaborada por los alumnos de la Escuela de Barbiana en los años 1970. Con la facilidad de acceso a los medios de escritura y publicación online, ¿cómo no crear cientos de Cartas cada día?

Una reflexión final y un pequeño compromiso

Buscamos una aproximación al tema completo, abordando las cuestiones históricas, técnicas, económicas, sociales y filosóficas que hemos tratado. Planteamos al grupo lo siguiente: **si queremos ser personas creativas ante el procesador de textos, ¿qué podemos hacer?** ¿cuál puede ser un primer paso? Vamos anotando estas sugerencias en la pizarra.

Finalmente, pedimos al grupo que piense, cada uno individualmente, qué pequeño compromiso puede realizar en esta línea. Pedimos sólo un primer paso, algo tan pequeño que puedan realizarlo en la próxima semana o bien antes de la siguiente sesión si se trata de un taller continuado.

Con esta iniciativa buscamos que los participantes lleven la reflexión, el conocimiento y la experiencia vividos **más allá del aula**, que puedan volcarlo en su vida cotidiana. Cada participante tiene una historia que contar, pueden escribir la historia que han trabajado en la sesión utilizando el procesador de textos.

Resumen de la propuesta práctica

Etapa	Dinámica	Desarrollo	Espacio	Materiales
Descubrir	Análisis de palabra escrita	- Selección previa de materiales - Trabajo en grupos - Puesta en común	Mesas y sillas	Revistas y otros materiales impresos Tijeras, cartulinas, rotuladores
Analizar	Lectura y diálogo	- Lectura individual - Diálogo en grupos - Puesta en común	Mesas y sillas	Copias impresas del tema
Actuar	Juego simbólico mediante narrativas	- Conceptualización - Narrativa inicial - Dramatización - Construcción de experiencias - Re-conceptualización	Sala diáfana	Pizarra Cuento
Reflexión final y compromiso: ¿qué podemos hacer? ¿qué puedo hacer yo?				

5. La imagen digital

La primera tarea de la educación es agitar la vida, pero dejarla libre para que se desarrolle.

María Montessori

Pongamos por caso que queremos trabajar este tema con un grupo de personas en el marco de una actividad reflexiva, en el ámbito educativo formal o informal, para provocar un ejercicio de profundización ante el estudio de la imagen. Nuestro papel consistirá en guiar al grupo en un método para educar la mirada, para capacitarnos a leer y escribir imágenes, para identificar elementos básicos que definen la imagen digital y para resituarnos en la línea de la búsqueda de la verdad como personas usuarias de estas tecnologías a nuestro alcance.

Descubrir: ¿qué sabemos sobre la imagen?

Inicialmente disponemos el espacio con mesas y sillas alrededor para el trabajo en grupos. Tomamos como punto de partida elementos gráficos que vemos de forma cotidiana. En este ejercicio buscamos educar la mirada atenta a la forma y composición de las imágenes en matices, colores, detalles, actitudes, en lo que transmiten. Por unos momentos revisamos las imágenes con ojos de diseñadores gráficos.

Selección previa de materiales

Recopilamos materiales impresos de todo tipo con imágenes: revistas, periódicos, catálogos, envases y envoltorios, tarjetas, postales, y todo lo que podamos encontrar. Opcionalmente podemos solicitar al grupo que sean los propios participantes quienes recopilen estos materiales para trabajar en la sesión.

Trabajo individual y lectura colectiva (50')

Proponemos a los grupos un trabajo de lecto-escritura de imágenes centrado en la construcción de metáforas[1]:

1. Lectura de imagen (10'): cada participante escoge cuatro imágenes, cada una de ellas que refleje una emoción: alegría, miedo, sorpresa, tristeza. Al finalizar, los participantes exhiben las imágenes cada una en una mesa que hemos titulado con los nombres de las

1. Etimológicamente, metáfora significa trasladar, llevar a otro lugar, más allá.

emociones. El grupo completo dialoga sobre el mapa dispuesto en cada mesa, validando si es preciso mover o quitar alguna imagen.

2. Composición de imágenes (10'): cada participante escoge dos imágenes para realizar una imagen compuesta cuyo significado sea distinto de las imágenes por separado, la imagen compuesta nos revela algo. De esta manera construimos metáforas que nos desvelan algo que generalmente no vemos, algo que no es evidente. Buscamos elementos universales, que todo el mundo pueda identificar a primera vista. La composición se muestra en una cartulina con las imágenes recortadas y pegadas en la cartulina según su criterio. Al finalizar, todos los participantes exponen sus trabajos en una misma mesa. Moderamos un diálogo con el grupo completo donde los participantes explican lo que ven en el trabajo de los compañeros. Aquí ponemos el foco en la comprensión de la comunicación mediante la imagen, en afinar el criterio de universalidad.

3. Composición de imagen y palabra (10'): cada participante escoge una imagen y añade una palabra, un título para la imagen, de manera que al verlos juntos su significado sea distinto de aquel de la imagen original. La composición nos desvela algo. De nuevo buscamos la metáfora. Al finalizar, todos los participantes exponen sus trabajos en una misma mesa y moderamos un diálogo con el grupo completo de manera similar al anterior. Buscamos universalidad.

4. Composición por capas (10'): cada participante escoge dos o más imágenes. Opcionalmente puede añadir palabras. Se trata ahora de crear una composición situando cada elemento en una capa (pegaremos cada imagen o palabra en una hoja transparente). Cada conjunto de capas cuenta una historia que se va completando al añadir elementos. Al finalizar, cada participante expone su trabajo al grupo completo colocando las capas una a una y desvelando progresivamente el mensaje completo. Aquí ponemos el foco en el orden de los elementos. Esta actividad nos permite conocer la manera en que los programas de edición de imágenes trabajan por capas, con posibilidad de ordenarlas y aplicando distintos efectos a cada una de ellas.

Puesta en común (10')

Con el grupo completo ponemos en común la experiencia, identificando lo que ha sucedido e identificando partes del proceso que presentan dificultades, sorpresas, etc.

Analizar: ¿qué implicaciones tiene?

Este ejercicio es similar en todos los temas. Entregamos al grupo una copia del capítulo correspondiente de la Guía de Alfabetización Digital Crítica, en sus cuatro primeros apartados, para su posterior análisis y diálogo en grupo. Buscamos que el grupo realice un ejercicio de comprensión del tema y de posicionamiento ante lo que en él se plantea.

Lectura (25')
Entregamos a cada participante una copia del tema para su lectura individual durante aproximadamente 25 minutos. La lectura está guiada por dos pautas sencillas que cada participante deberá anotar por escrito:

Dudas, acuerdos y desacuerdos.

Tres ideas fundamentales del texto.

Diálogo en grupos (4p. - 10')
Conformamos grupos para dialogar sobre los puntos pautados. Cada grupo escucha las aportaciones de todos los participantes y elabora una síntesis de los dos puntos anteriores, para su presentación en el grupo completo.

Puesta en común y profundización (15')
Disponemos el espacio formando un gran círculo ya solo con sillas, retirando las mesas a un lado. En el grupo completo, escuchamos las presentaciones de cada grupo. Una vez expuestas todas las anotaciones, los participantes entran a contribuir a las dudas y aclaraciones, a argumentar sobre los desacuerdos y a argumentar sobre la relevancia de las ideas fundamentales. El grupo puede decidir entrar a hablar con mayor profundidad en una de esas ideas.

Al finalizar esta dinámica, proponemos a los participantes que investiguen sobre las cuestiones que han anotado y no están resueltas. Podemos aportar desde la moderación algunas orientaciones para la búsqueda de información y contraste de fuentes (consultar a personas cercanas acerca de su conocimiento, experiencia personal o profesional, buscar lecturas, visualizar documentos audiovisuales).

En esta dinámica buscamos identificar aquello que desconocemos o en lo que nos falta información y provocamos iniciar un proceso de autoaprendizaje colectivo. Estamos poniendo las bases para iniciar una comunidad de indagación.

Preparamos el espacio para la dinámica final: necesitamos despejar las mesas y sillas y disponer ahora de un entorno diáfano.

Actuar: ¿qué nos jugamos en esto de la imagen digital?

El tema de fondo que planteamos en este tema es **la búsqueda de la verdad**. Se trata de una de las cuestiones filosóficas sobre las que más se ha escrito desde la filosofía, la ciencia, las artes o la religión a lo largo de la historia de la humanidad, y sin embargo, la verdad es una cuestión marginal, denostada en nuestros días. Apenas hay entornos o momentos

en que le dedicamos tiempo y atención. El reto aquí consiste en plantear este tema y ver en qué medida nos interpela. En esta ocasión, escogemos la técnica de **construcción de historias a través del microteatro con objetos**.

Para esta sesión necesitaremos componer un kit de microteatro. Nos sirve una cajita con separadores o distintos botes en los que introducimos objetos sencillos de diversa densidad, forma y textura: chinchetas, tornillos, pinzas, botones, canicas, palillos, cuentas de collares, gomas elásticas, algodón, hojas, muelles, clips, arroz, y cualquier pequeño objeto con el que podamos jugar con las manos.(añadir foto)

Conceptualización (5')

Buscamos comprender qué significa buscar la verdad. Preguntamos al grupo: ¿qué ingredientes tiene la búsqueda de la verdad? ¿qué palabras nos sirven como ingredientes para definirla? Vamos anotando en la pizarra un listado con las palabras que dicen.

Calentamiento corporal y vocal (5')

Realizamos un ejercicio de calentamiento para activar energía y explorar posibilidades sonoras a través de la voz.

Reconocimiento de la técnica de microteatro (10')

En grupos de 3 ó 4 personas, los participantes reconstruyen un escenario de una guerra utilizando todos los objetos a su alcance y lo reviven creando movimiento y sonidos, poniendo voz a los personajes. Al finalizar, cada grupo muestra su versión de la guerra a los compañeros. Este ejercicio inicial busca facilitar un encuentro lúdico con la técnica, lo interesante es que los participantes dejen volar su imaginación y entren de lleno al juego. En la puesta en común identificamos elementos de la construcción: trincheras, tanques, soldados, etc. y validamos si se reconocen o no, atendiendo al criterio de universalidad.

Exploración simbólica de personajes (10')

Pasamos ahora a un ejercicio individual en el que cada participante escoge un objeto y explora cómo se mueve, qué sonidos produce, cómo habla. Luego cada participante elabora una historia que le sucede a ese personaje pudiendo utilizar otros objetos con los que genera personas o ambientes que ayudan a que se pueda contar la historia.. En esta dinámica buscamos despertar el diálogo interno de los personajes, descubrir su personalidad con elementos dramáticos muy sencillos. Al finalizar, elegimos a varios participantes para mostrar sus historias y corregimos técnicamente atendiendo a la selección de materiales, energía, voz y comprensión de la situación por parte de los compañeros.

Construcción de experiencias y cosmovisión (10')

Para esta dinámica, habremos seleccionado previamente un conjunto de **paradojas**. Las paradojas encierran una verdad aparentemente contradictoria, ponen a prueba las evidencias directas. Son un contrasentido con sentido. Una paradoja se va profundizando

a medida que se va ampliando nuestra experiencia vital. Existen paradojas de diversos niveles de profundidad. Algunos ejemplos pueden ser:

Si quieres vivir has de morir.

El corazón tiene razones que la razón no entiende.

Lo esencial es invisible a los ojos.

Para ganar hay que perder.

Lo más pequeño es lo más grande.

Escribimos las paradojas en un lugar visible, en la pizarra o en papeles colgados en la pared. En grupos de 3 ó 4 personas, **cada grupo escoge una paradoja y, utilizando los objetos, elabora una situación de la vida cotidiana** que refleje esa paradoja. En esta dinámica buscamos ver cómo la paradoja se traduce en experiencia vital. Al finalizar, cada grupo muestra su trabajo y preguntamos al resto de compañeros qué hemos visto, a qué situación ese grupo refiere la paradoja.

Reconceptualización (5')
Regresamos a la pizarra y revisamos las palabras que habíamos anotado. El grupo completa el mapa después de la experiencia de microteatro. Como práctica de síntesis, pedimos al grupo que seleccione 3 palabras del mapa de la búsqueda de la verdad.

Una reflexión final y un pequeño compromiso

Buscamos una aproximación al tema completo, abordando las cuestiones históricas, técnicas, económicas, sociales y filosóficas que hemos tratado. Planteamos al grupo lo **siguiente: si queremos buscar la verdad ante el tema de la imagen, la imagen digital, ¿qué podemos hacer?** ¿cuál puede ser un primer paso? Vamos anotando estas sugerencias en la pizarra.

Finalmente, pedimos al grupo que piense, cada uno individualmente, qué pequeño compromiso puede realizar en esta línea. Pedimos sólo un primer paso, algo tan pequeño que puedan realizarlo en la próxima semana o bien antes de la siguiente sesión si se trata de un taller continuado.

Con esta iniciativa buscamos que los participantes lleven la reflexión, el conocimiento y la experiencia vividos **más allá del aula**, que puedan volcarlo en su vida cotidiana. Esta provocación nos ayuda a promover el compromiso, a cultivar nuestra voluntad y educar la autocrítica.

Resumen de la propuesta práctica

Etapa	Dinámica	Desarrollo	Espacio	Materiales
Descubrir	Composición de imágenes	- Selección previa de materiales - Trabajo individual y lectura colectiva - Puesta en común	Mesas y sillas	Revistas, catálogos, tarjetas, etc. Cartulina, rotuladores, tijeras, pegamento
Analizar	Lectura y diálogo	- Lectura individual - Diálogo en grupos - Puesta en común	Mesas y sillas	Copias impresas del tema
Actuar	Juego simbólico a través del microteatro con objetos	- Conceptualización - Reconocimiento de la técnica - Exploración simbólica de personajes - Construcción de experiencias - Re-conceptualización	Sala diáfana	Pizarra Paradojas Kit de microteatro
Reflexión final y compromiso: ¿qué podemos hacer? ¿qué puedo hacer yo?				

6. El navegador web

La alegría de ver y entender es el más perfecto don de la naturaleza.

Albert Einstein

Imaginemos que queremos trabajar con un grupo de personas este tema. Buscaremos avivar la comprensión sobre la Web, el navegador web como aplicación informática y la manera en que podemos cultivar el conocimiento haciendo uso de este recurso. Nuestro papel como moderadores del grupo se aproxima más a la figura del propio Sócrates: somos más bien provocadores y cuestionadores de los supuestos y las trampas de nuestro propio pensamiento, que personas ilustradas en el tema. A continuación proponemos un método que es posible trabajar en una única sesión intensiva o bien en varias sesiones.

Para abrir boca...

Opcionalmente podremos introducir al tema mediante un video motivador que plantea la cuestión de la Web y la línea de almacenar el conocimiento. En esta ocasión hemos escogido el trailer del documental *Google y el cerebro mundial*[1].

Descubrir: ¿Qué sabemos sobre cómo funciona la Web?

Internet y Web no son lo mismo. Podemos iniciar un primer diálogo preguntando a los participantes qué es cada cosa, para situarnos en los conocimientos previos del grupo. Realizaremos dos sencillos juegos para entender dos conceptos clave: los protocolos de comunicaciones y la topología (la forma) de las redes de comunicaciones.

Dinámica de código y protocolos de comunicaciones: la palmada (10')

Comenzaremos preguntando al grupo si conocen ejemplos de códigos y de protocolos. En nuestra vida diaria utilizamos multitud de códigos, por ejemplo, saludamos dando la mano, y de protocolos, como arrancar el coche. Nos situamos en un gran círculo en torno a una mesa y colocamos las palmas de las manos sobre la mesa. Entrelazamos nuestros brazos de manera que cada persona tiene, entre sus dos manos, las manos de sus compañeros situados a derecha e izquierda.

1. *Documental Google y el Cerebro Mundial*, 2013. Dir. Ben Lewis. Polar Star Films.

Iniciamos el juego dando una palmada en la mesa, y pasando la palmada a la mano siguiente hacia la derecha. Cuando la palmada ha dado una vuelta completa, introducimos un segundo gesto: la doble palmada, que indica un cambio de sentido. Cuando el grupo ha asimilado este nuevo movimiento, introducimos uno más: un golpe con el puño cerrado indica que la palmada salta una mano en la misma dirección. Este ejercicio nos sirve de calentamiento para activar la concentración y para practicar un protocolo que ordena un mensaje codificado que se transmite: la palmada.

Dinámica de redes distribuidas: los triángulos (10')
Despejamos el espacio ahora diáfano, para facilitar el movimiento libre de personas por toda la sala. Nos situamos en círculo y cada participante elige dos personas del círculo. La elección debe mantenerse en secreto, la dinámica se realiza en silencio. Empieza el juego: cada persona se colocará en el espacio creando un triángulo equilátero con las dos personas que ha elegido. Dado que todos buscan su lugar, deberán ir adaptándose siempre vigilando que el triángulo sea equilátero.

Esta dinámica nos permite explicar una topología de red distribuida: cada persona tenía una responsabilidad y una tarea concreta que realizar, de manera que las decisiones se han repartido entre todos. Si una sola persona hubiera recibido la tarea de colocar a todos sus compañeros formando tantos triángulos equiláteros como personas, ¿cuánto habría tardado? Algo parecido sucede en Internet, cada máquina tiene unas tareas concretas; no hay una máquina que ordene todas las comunicaciones.

Dinámica de creación de un protocolo de comunicación en una red distribuida (15')
Manteniendo las posiciones a las que hemos llegado en el ejercicio anterior, vamos a dibujar una de las muchas redes posibles entre nosotros. Entregamos a una persona un ovillo de lana. Esta persona pasará el ovillo a una de las personas que eligió para formar el triángulo, la siguiente persona hará lo mismo y así sucesivamente hasta que todos los participantes estén conectados. En ocasiones el ovillo pasará varias veces por el mismo camino, estableciendo enlaces más robustos (con más lana). Esto es análogo a lo que sucede en Internet, dado que hay conexiones con más capacidad o velocidad que otras.

Una vez todos los participantes están conectados, seleccionamos a dos personas para que se envíen un mensaje de una a otra. Los participantes no pueden hablar para dar indicaciones, sólo pueden comunicarse a través de los hilos. Vemos qué dificultades encuentran para que la información llegue a su destino. Podemos ilustrar lo que está sucediendo en un dibujo en la pizarra y adelantar cómo es una cuestión que la ingeniería resuelve de manera similar en la transmisión de información en la Web.

Opcionalmente al final de este ejercicio, podemos mostrar cómo es el código de las páginas web utilizando las opciones correspondientes de un navegador web y mostrar el registro de mensajes enviados y recibidos desde el navegador a los servidores.

Analizar: ¿qué implicaciones tiene?

Aportamos al grupo el estudio desarrollado en este tema, en sus cuatro primeros apartados, para su posterior análisis y diálogo en grupo. Buscamos que el grupo realice un ejercicio de comprensión del tema y de posicionamiento ante lo que en él se plantea.

Lectura (25')
Entregamos a cada participante una copia del capítulo correspondiente de la Guía de Alfabetización Digital Crítica para su lectura individual durante aproximadamente 25 minutos. La lectura está guiada por dos pautas sencillas que cada participante deberá anotar por escrito:

- Dudas, acuerdos y desacuerdos, argumentando en cada caso.
- Tres ideas fundamentales del texto.

Diálogo en grupos (4p. - 10')
Conformamos grupos para dialogar sobre los puntos pautados. Cada grupo escucha las aportaciones de todos los participantes y elabora una síntesis de los dos puntos anteriores, para su presentación en el grupo completo.

Puesta en común y profundización (15')
Disponemos el espacio formando un gran círculo ya solo con sillas, retirando las mesas a un lado. En el grupo completo, escuchamos las presentaciones de cada grupo. Una vez expuestas todas las anotaciones, los participantes entran a contribuir a las dudas y aclaraciones, a argumentar sobre los desacuerdos y a argumentar sobre la relevancia de las ideas fundamentales. El grupo puede decidir entrar a hablar con mayor profundidad en una de esas ideas.

Al finalizar esta dinámica, proponemos a los participantes que investiguen sobre las cuestiones que han anotado y no están resueltas. Podemos aportar desde la moderación algunas orientaciones para la búsqueda de información y contraste de fuentes (consultar a personas cercanas acerca de su conocimiento, experiencia personal o profesional, buscar lecturas, visualizar documentos audiovisuales).

En esta dinámica buscamos identificar aquello que desconocemos o en lo que nos falta información y provocamos iniciar un proceso de autoaprendizaje colectivo. Estamos poniendo las bases para iniciar una comunidad de indagación.

Preparamos el espacio para la dinámica final: necesitamos despejar las mesas y sillas y disponer ahora de un entorno diáfano.

Actuar: ¿qué nos jugamos en esto del navegador web?

La cuestión de fondo que planteamos en este tema es la búsqueda de la verdad. Podemos pensar que el conocimiento está almacenado en algún lugar, en la Web, pero lo interesante es que podamos entrenarnos en la construcción de conocimiento desarrollando nuestra capacidad de pensamiento y en todo caso reconocer y reflexionar nuestra experiencia vital. En esta sesión, nos planteamos **construir una historia de conocimiento utilizando un juego de preguntas y respuestas inspirado en la mayéutica**. Usaremos como material telas de diversos colores, tamaños y texturas.

Conceptualización (5')

Buscamos comprender qué es la búsqueda de conocimiento. Preguntamos al grupo: ¿qué ingredientes tiene la búsqueda de conocimiento? ¿qué palabras nos sirven como ingredientes para definirla? Vamos anotando en la pizarra un listado con las palabras que dicen.

Calentamiento corporal (5')

Podemos realizar un calentamiento energético, que despierte una actitud lúdica.

Reconocimiento de materiales (10')

Iniciamos un ejercicio de reconocimiento del objeto: la tela. Como científicos de primer nivel, los participantes descubren y ponen a prueba las propiedades físicas del objeto: peso, volumen, elasticidad, dureza, etc. Al finalizar, solicitamos a algunos de los participantes que muestren al grupo sus hallazgos.



Continuamos con un ejercicio de reconocimiento sensorial, explorando las sensaciones que nuestros sentidos perciben con las telas: colores, olores, transparencia, sonidos, etc. Al finalizar, solicitamos a algunos de los participantes que muestren al grupo sus descubrimientos.

Exploración simbólica (15')

Una tela es una tela. Pero ahora vamos a introducir el elemento de la imaginación, si colocamos la tela de cierta manera, ¿en qué nos convertimos? ¿qué objeto es ahora? Cada participante crea un personaje utilizando una o varias telas. Al finalizar, solicitamos a algunos de los participantes que muestren al grupo su trabajo. En la revisión, moderamos preguntando al grupo que explique lo que ve. Atendemos al hecho de si todo el grupo ve lo mismo y ayudamos a la persona a corregir postura, actitud, colocación del objeto. De este modo ayudamos a manejar la técnica de dramatización utilizando las telas.

A continuación, hacemos grupos de 4 ó 5 personas para que elaboren una situación utilizando las telas. Al finalizar, solicitamos a un par de grupos que muestren al grupo su trabajo. Moderamos de forma similar a la dinámica anterior.

Construcción de experiencias y cosmovisión (20')

Regresamos al tema que estamos trabajando: la búsqueda de conocimiento. Iniciamos el proceso de creación de una historia a través de la mayéutica, siguiendo una sesión base de Baúl Mágico.

Empezamos con la construcción de un personaje: solicitamos a los participantes que elaboren individualmente un personaje, utilizando las telas para identificarse, que va a vivir una experiencia de conocimiento. Todos muestran en círculo. El grupo elige con qué personaje quiere trabajar. Los demás desmontan y creamos el escenario en torno a este personaje.



A continuación vamos construyendo más elementos de la historia preguntando a todos por los diferentes elementos que conforman una representación: el cuerpo, la voz, el espacio, el tiempo, los personajes, el texto y el conflicto.

- **Cuerpo y voz:** ¿Cómo se mueve, como habla ese personaje? Se corrige entre todos.
- **Espacio y tiempo:** ¿En qué lugar y en que momento del día y del año estamos? ¿Qué otros elementos hay en ese espacio? Algunos de los que se dicen se van incorporando a la escena saliendo a realizarlos otras personas que utilizan también telas y que se colocan en diferentes puntos del espacio.

- **Personaje y texto:** A cada uno de esos personajes se le pregunta ¿Cómo te mueves? ¿Qué dices? ¿cómo te sientes?

Ahora ya tenemos una serie de personajes relacionados con el personaje principal. Proponemos que empiece la acción que el moderador introduce con la frase: ¿Y ahora que pasa?. Esa frase se repite cada vez que se realice la acción y los que están observando van proponiendo acciones que realizarán los personajes hasta llegar a un final.

La historia que hemos elaborado tiene algo de cada una de las personas participantes. Todos han sido director, actor o actriz y público a la vez. Lo interesante de esta dinámica es verificar que a partir de algo que sucede podemos convertirlo en un proceso histórico, y en un aprendizaje.

Reconceptualización (5')
Regresamos a la pizarra y modificamos/añadimos palabras que ahora pueden detallar mejor la búsqueda de conocimiento en base a esta experiencia. Como práctica de síntesis, pedimos al grupo que seleccione 3 palabras del mapa de la búsqueda del conocimiento.

Una reflexión final y un pequeño compromiso

Buscamos una aproximación al tema completo, abordando las cuestiones históricas, técnicas, económicas, sociales y filosóficas que hemos tratado. Planteamos al grupo: **si queremos ser personas austeras en el tema del hardware del ordenador personal, el móvil, ¿qué podemos hacer?** ¿cuál puede ser un primer paso? Vamos anotando estas sugerencias en la pizarra.

Finalmente, pedimos al grupo que piense, cada uno individualmente, qué pequeño compromiso puede realizar en esta línea. Pedimos sólo un primer paso, algo tan pequeño que puedan realizarlo en la próxima semana o bien antes de la siguiente sesión si se trata de un taller continuado.

Con esta iniciativa buscamos que los participantes lleven la reflexión, el conocimiento y la experiencia vividos **más allá del aula**, que puedan volcarlo en su vida cotidiana. Esta provocación nos ayuda a promover el compromiso, medir nuestra voluntad y cultivar la autocrítica.

Resumen de la propuesta práctica

Etapa	Dinámica	Desarrollo	Espacio	Materiales
Descubrir	Juegos corporales	- Dinámica de códigos y protocolos - Dinámica de redes - Dinámica de protocolos en red	Mesas	Ovillo de lana
Analizar	Lectura y diálogo	- Lectura individual - Diálogo en grupos - Puesta en común	Sillas	Copias impresas del tema
Actuar	Juego simbólico con mayéutica	- Conceptualización - Reconocimiento de materiales - Exploración simbólica - Construcción de experiencias - Reconceptualización	Sala diáfana	Pizarra Telas
Reflexión final y compromiso: ¿qué podemos hacer? ¿qué puedo hacer yo?				

7. Las redes sociales

"El ser humano es un ser de relaciones y no sólo de contactos,no sólo está en el mundo sino con el mundo."

Paulo Freire

¿Cómo trabajar sobre las redes sociales desde un enfoque humanista? Son numerosos los cursos, talleres y terapias de todo tipo que abordan el tema de las redes sociales. Imaginemos que queremos trabajar con un grupo de personas este tema desde una educación en valores, que nos permita vivir una experiencia reflexiva acerca de la amistad. De manera similar a otros temas, proponemos un método de trabajo que nos permita descubrir la manera en que están diseñadas las redes sociales y que evidencie la naturaleza de las relaciones humanas.

Para abrir boca...

Opcionalmente podremos visualizar con el grupo un video motivador con un posicionamiento claro ante el tema de las redes sociales. Elegimos para ello la charla TED titulada "El filtro burbuja"[1].

Descubrir: ¿qué sabemos sobre las redes sociales?

Planteamos a los participantes la cuestión de qué maneras hay de explicar algo. Irán dando ideas, todas ellas válidas: hacer un esquema, identificar elementos, poner ejemplos, contar una historia, etc. En esta dinámica buscamos que los participantes puedan acercarse con otra mirada a aquello de lo que hacen uso cotidiano, identificando elementos a los que generalmente no prestan atención y dialogando con los compañeros.

Trabajo en grupos (2p. - 20')

Cada grupo elabora un mural auto-explicativo de qué es Facebook. El mural deberá contener todos los elementos necesarios y sólo los necesarios para que se entienda sin necesidad de una explicación adicional por parte del grupo. Dado que seguramente todos ellos utilizan esta plataforma o han leído o escuchado en qué consiste, pueden aportar su experiencia personal. Adicionalmente permitimos que utilicen algún dispositivo (orde-

1. *El filtro burbuja*, título original *The bubble filter*, Eli Pariser, TED 2011. Disponible: http://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles?language=es

nador, tablet o móvil) para acceder a su cuenta de Facebook y probar o para buscar otra información.



Al finalizar, cada grupo exhibe su mural en la pared. Todos los participantes van pasando por los distintos murales observando las diferentes perspectivas y sensibilidades de los grupos. Cada persona anota una o dos ideas fundamentales de cada uno de los trabajos.

Puesta en común (10')
Con el grupo completo ponemos en común las ideas fundamentales que se han presentado en los distintos trabajos.

Analizar: ¿qué implicaciones tiene?

Aportamos al grupo el estudio desarrollado en este tema, en sus cuatro primeros apartados, para su posterior análisis y diálogo en grupo. Buscamos que el grupo realice un ejercicio de comprensión del tema y de posicionamiento ante lo que en él se plantea.

Lectura (25')
Entregamos a cada participante una copia del tema para su lectura individual durante aproximadamente 25 minutos. La lectura está guiada por dos pautas sencillas que cada participante deberá anotar por escrito:

- Dudas, acuerdos y desacuerdos.
- Tres ideas fundamentales del texto.

Diálogo en grupos (4p. - 10')
Conformamos grupos para dialogar sobre los puntos pautados. Cada grupo escucha las aportaciones de todos los participantes y elabora una síntesis de los dos puntos anteriores, para su presentación en el grupo completo.

Puesta en común y profundización (15')
Disponemos el espacio formando un gran círculo ya solo con sillas, retirando las mesas a un lado. En el grupo completo, escuchamos las presentaciones de cada grupo. Una vez expuestas todas las anotaciones, los participantes entran a contribuir en cada punto.

Al finalizar esta dinámica, proponemos a los participantes que investiguen sobre las cuestiones que han anotado y no están resueltas. Podemos aportar desde la moderación algunas orientaciones para que el grupo pueda ampliar la búsqueda de información y contraste de fuentes (consultar a personas cercanas acerca de su conocimiento, experiencia personal o profesional, buscar lecturas, visualizar documentos audiovisuales).

En esta dinámica buscamos identificar aquello que desconocemos o en lo que nos falta información y provocamos iniciar un proceso de autoaprendizaje colectivo. Estamos construyendo una comunidad de indagación.

Preparamos el espacio para la dinámica final: necesitamos despejar las mesas y sillas y disponer ahora de un entorno diáfano.

Actuar: ¿qué nos jugamos en esto de las redes sociales?

La cuestión de fondo que planteamos en este tema es **la amistad**. Ésta puede parecer una cuestión menor, a priori puede que lo consideremos cosa de niños, algo que las personas adultas ya sabemos de sobra. Sin embargo, al igual que las cuestiones planteadas en cada tema, la amistad es una forma fundamental en las relaciones humanas, con similar profundidad filosófica y capacidad de vivencia. Necesitamos referencias sólidas en nuestra relación con los otros. Nuestro papel al guiar esta sesión consiste en provocar la experiencia esencial del encuentro con el otro. Para ello proponemos un método de juego simbólico basado en las técnicas de **ojos vendados y sombras chinas**.

Conceptualización (5')
Buscamos comprender qué es la amistad. Preguntamos al grupo: ¿qué ingredientes tiene la amistad? ¿qué palabras nos sirven como ingredientes para definirla? Vamos anotando en la pizarra un listado con las palabras que dicen. Hacemos un ejercicio de síntesis, invitando a los participantes a escoger dos o tres palabras que reúnan mejor el significado.

Calentamiento corporal (5')
Podemos realizar un calentamiento para activar la concentración.

Exploración lúdica[2](15')
Realizamos una dinámica con los ojos vendados. Esta técnica facilita la mirada interior y nos permite trabajar en el plano de lo esencial. Todos los participantes se vendan los ojos. Abordamos el ejercicio en dos fases:

1. Los participantes caminan por la sala intentando no tocarse. Provocamos una amenaza exterior, por ejemplo, un monstruo dando golpes enérgicos, durante unos instantes. Después el monstruo se va.

2. Los participantes continúan caminando por la sala, ahora sin peligros. Cada persona busca una pareja, cuando la encuentra se detienen y se reconocen en silencio. Luego se alejan de la pareja y siguen caminando. A continuación buscan otra pareja y realizan de nuevo el proceso.

Indicamos al grupo que se quite las vendas y preguntamos qué ha pasado. En este ejercicio buscamos provocar encuentros y desencuentros. Se trata de vivencias íntimas y al mismo tiempo compartidas.



2. Recordemos que hemos trabajado una sesión previa con ojos vendados, de manera que los participantes ya conocen esta técnica. En el caso de que los participantes no tengan esta experiencia previa, podremos hacer el reconocimiento correspondiente (ver Capítulo 2).

Construcción de experiencias y cosmovisión (40')

Regresamos al tema que estamos trabajando: la amistad. Combinaremos aquí la experiencia con ojos vendados y la representación mediante sombras chinas.

El grupo se pone las vendas de nuevo y camina por la sala. Cada persona busca una pareja, cuando se encuentran se dicen al oído palabras relacionadas con la amistad. Las parejas se destapan los ojos y construyen una escena de la amistad con sombras chinas. Cada pareja representa su escena, mientras el resto del grupo asiste a la representación.

El grupo se coloca las vendas nuevamente y camina por la sala. Cada persona busca una pareja. Cuando se encuentran se dicen al oído palabras contrarias a la amistad. Después, con ojos vendados buscan a la pareja con la que trabajaron la escena de amistad. Cuando se encuentran, construyen juntas una acción con sentido, algo que puedan hacer juntas con los ojos vendados. Una vez la tienen preparada, las parejas se destapan los ojos y llevan la idea de esa escena de nuevo a sombras chinas. Aquí pueden decir alguna palabra o frase esencial. Cada pareja representa su escena y el grupo contempla las imágenes.

Finalmente, el grupo se pone las vendas y camina por la sala. Cada persona busca la pareja con la que se dijeron al oído palabras opuestas a la amistad. Igual que antes, la pareja construye con los ojos vendados interaccionan entre ellos creando una situación opuesta a la amistad (por ejemplo, se pelean por una silla). La idea esencial la traducen a una escena de sombras chinas y la representan, pudiendo decir algunas palabras o frases. Cada pareja representa su escena ante el grupo completo.

Reconceptualización (5)

Regresamos a la pizarra y a la definición del concepto. Después de la experiencia, el grupo añade nuevas palabras que definen la amistad, quizás más precisas. Las experiencias nos enriquecen cuando las reflexionamos, cuando las entendemos y las comunicamos. La amistad requiere una vivencia reflexionada. En una dinámica como esta, en la que trabajamos sobre un tema abstracto, lo importante no es llegar a conclusiones cerradas, sino ponernos en la pista de lo que nos queda por descubrir. Dibujamos el ideal y vemos por dónde caminar.

Una reflexión final y un pequeño compromiso

Buscamos una aproximación al tema completo, abordando las cuestiones históricas, técnicas, económicas, sociales y filosóficas que hemos tratado. Planteamos al grupo: **si queremos cultivar relaciones de amistad, ¿qué podemos hacer ante el tema de las redes sociales?** ¿cuál puede ser un primer paso? Vamos anotando estas sugerencias en la pizarra.

Finalmente, pedimos al grupo que piense, cada uno individualmente, qué pequeño compromiso puede realizar en esta línea. Pedimos sólo un primer paso, algo tan pequeño que puedan realizarlo en la próxima semana o bien antes de la siguiente sesión si se trata de un taller continuado.

Con esta iniciativa buscamos que los participantes lleven la reflexión, el conocimiento y la experiencia vividos **más allá del aula**, que puedan volcarlo en su vida cotidiana. Esta provocación nos ayuda a promover el compromiso, medir nuestra voluntad y cultivar la autocrítica.

Resumen de la propuesta práctica

Etapa	Dinámica	Desarrollo	Espacio	Materiales
Descubrir	Cuadro autoexplicativo	- Trabajo en grupos - Puesta en común	Mesas	Papel continuo, rotuladores, pinturas
Analizar	Lectura y diálogo	- Lectura individual - Diálogo en grupos - Puesta en común	Sillas	Copias impresas del tema
Actuar	Juego simbólico con sombras chinescas	- Conceptualización - Exploración lúdica - Construcción de experiencias - Reconceptualización	Sala diáfana	Pizarra Vendas
Reflexión final y compromiso: ¿qué podemos hacer? ¿qué puedo hacer yo?				